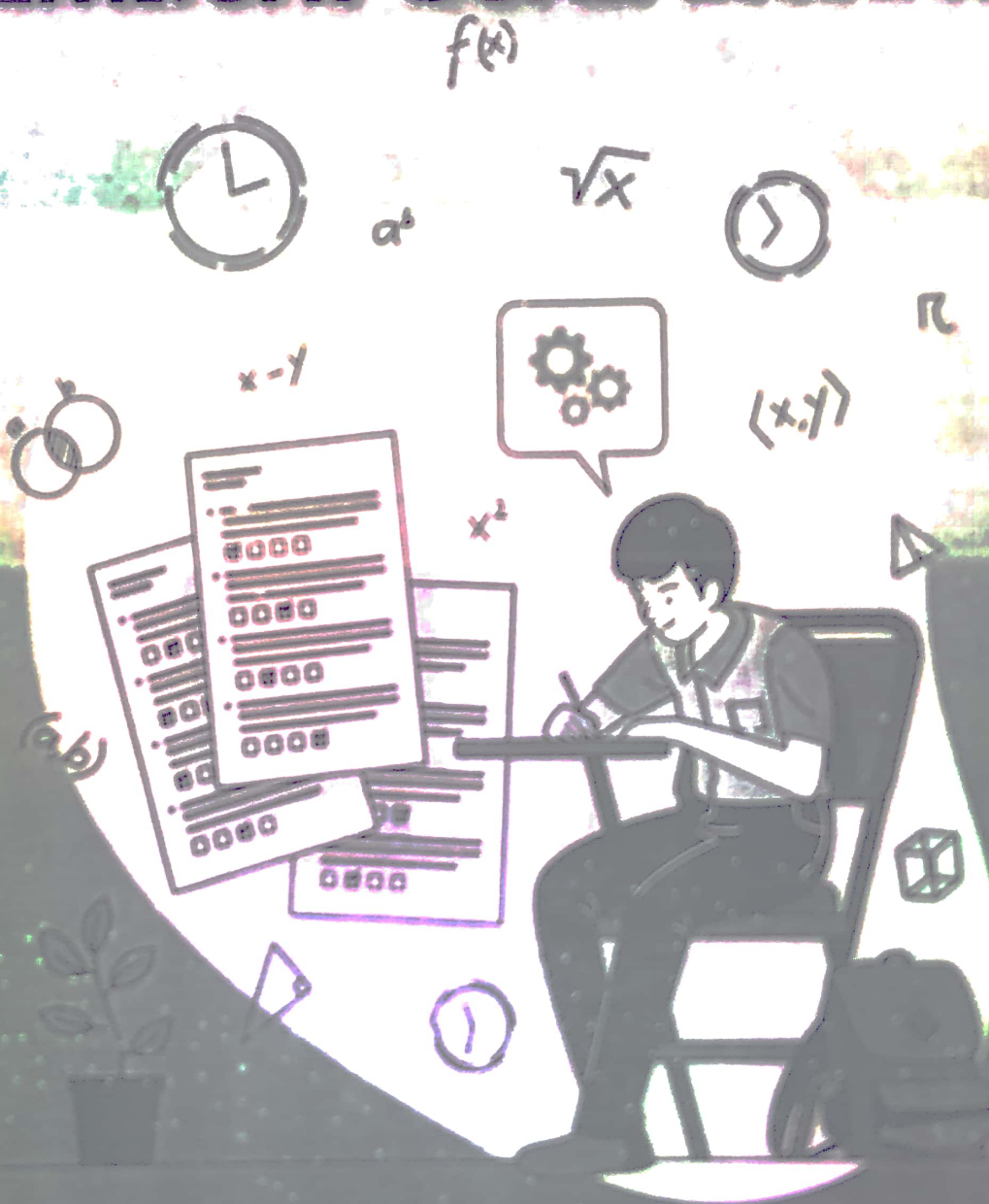


KREASI

MEMBUAT SOAL ONLINE



Palupi Sri Wijayanti, Kintoko, Yeni Dwi Kurino
Jaka Wijaya Kusuma, Hamidah

KREASI MEMBUAT SOAL ONLINE

KREASI MEMBUAT SOAL ONLINE

Palupi Sri wijayanti
Kintoko
Yeni Dwi Kurino
Jaka Wijaya Kusuma
Hamidah



KREASI MEMBUAT SOAL ONLINE

© Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)

Penulis: Palupi Sri wijayanti, Kintoko, Yeni Dwi Kurino, Jaka Wijaya Kusuma,
Hamidah

Cetakan Pertama : Januari 2021

Editor : Erik Santoso
Cover : Tim Kreatif PRCI
Tata Letak : Tim Kreatif PRCI

Hak Cipta 2021, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2021 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. 1 – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2021
14,8 x 21 cm
ISBN : 978-623-653-5-165

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa ijin tertulis dari penulis dan penerbit

Isi diluar tanggungjawab Penerbit
Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Buku ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Buku ini berisikan tentang informasi Kreasi membuat soal onlie. Kami menyadari bahwa Buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan buku ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi segala usaha kita. Amin.

Januari 2021, Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I EASY TEST MAKER	1
BAB 2 ISPRING	10
BAB 3 EQUATLO	18
BAB 4 FLIPGRID	27
BAB 5 WHITEBOARD FI	49
BAB 6 MICROSOFT TEAMS	57
BAB 7 PADLET	74
BAB 8 KUIS ALA QUIZZZ	78
BAB 9 CLASS MARKER	85
BAB 10 QUIZLET	92
BAB 11 KAHOOT	99
BAB 12 MENTIMETER	108
BAB 13 JOTFORM	114
BAB 14 GO ANIMATE	124
DAFTAR PUSTAKA	128
BIOGRAFI PENULIS	130

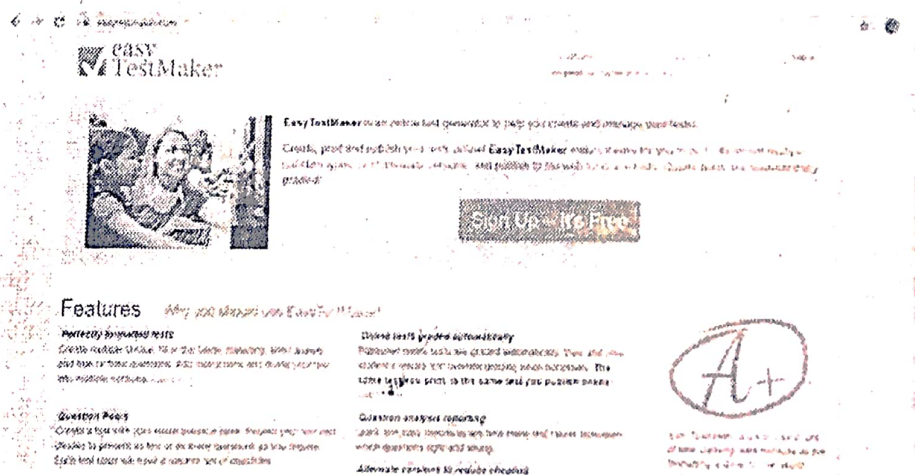
BAB I EASY TEST MAKER

Easytestmaker merupakan sebuah alat bantu dalam pembuatan quiz atau tes atau ujian secara online. easytestmaker ini sangat sederhana tetapi memiliki fitur penunjang yang cukup dalam pembuatan soal quiz seperti pilihan ganda, pernyataan benar atau salah, pencocokan, mengisi kata, dan essay. Easytestmaker dapat diakses melalui website easytestmaker.com.

Berikut adalah Langkah membuat soal dengan menggunakan Easytestmaker

- Proses membuat akun

1. Buka website easytestmaker.com, maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Kemudian klik *Sign up now!*



2. Isi form yang muncul setelah klik tombol *Sign up now!* Pada tahap sebelumnya. Setelah diisi, klik tombol *Sign up* dibawah.

Penutup

Dengan fitur yang ada di *easy test maker* kita dapat membuat soal dengan berbagai kategori yaitu, pilihan ganda, essay, benar salah, dan lain-lain. Sehingga kita dapat memberi variasi kepada siswa, apalagi di musim pandemic yang mengharuskan siswa belajar dan ujian di rumah.

Namun aplikasi ini masih kurang populer dibanding dengan aplikasi membuat soal lain seperti kahoot, googleclassroom ataupun yang lain. Kemudian dalam form pembuatan soalnya tidak tersedia untuk penulisan matematika seperti untuk menulis matriks, pecahan, integral, dan lain-lain. Sehingga untuk penulisan matematika seperti matriks pecahan dan integral kita perlu menuliskannya terlebih dahulu di word lalu kita copy paste ke form pembuatan soal di *easy test maker*, sehingga hal itu cukup membuat waktu pembuatan soal menjadi lebih lama.

Selanjutnya karena aplikasi ini kurang populer juga nantinya siswa akan bingung sehingga guru harus menjelaskan dahulu bagaimana cara pengerjaannya kepada siswa agar tidak memakan waktu pengerjaan.

BAB 2 ISPRING

iSpring adalah software pembelajaran yang terintegrasi (add ins) dengan perangkat lunak Microsoft Power Point. Software ini merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi yang kompatibel dengan Power Point untuk menjadikan bentuk Flash. Dengan iSpring bahan ajar dapat disajikan secara interaktif dan menarik. Selain itu, evaluasi pembelajaran dapat disajikan dalam aneka bentuk. Misalnya True/Fals, Multiple Choice, Multiple Response, Type in, Matching, Numerik, Fill in the Blank, Multiple Choice Text dan Word Bank. (Nurjaman, 2014).

iSpring memiliki beberapa kelebihan dari beberapa komponen yang dimiliki, dan berikut adalah kelebihan yang ditawarkan dari beberapa komponen iSpring :

1. Quiz Maker memungkinkan pengguna untuk membuat kuis cerdas dan survey, menggunakan fitur-fitur canggih seperti skenario bercabang, belajar metrik kontrol, dan kostumisasi umpan balik.
2. iSpring Visual dirancang untuk meningkatkan presentasi Power Point dengan interaksi media yang kaya untuk memperjelas dalam sebuah elearning, presentasi bisnis, iklan dan lain sebagainya.
3. iSpring Talk Master adalah simulator percakapan yang memungkinkan pengguna untuk membuat dialog simulasi untuk pelatihan dukungan pelanggan dan keperluan lainnya.

4. iSpring Screen Recorder memungkinkan pengguna untuk menangkap semua atau bagian dari layar dan memasukkan rekaman pada slide Power Point, simpan ke MP4 video, atau mempublikasikannya ke akun YouTube.
5. iSpring Slide Alloy dapat memungkinkan pengguna dapat mengkonversi presentasi Power Point ke video dengan format mp4, atau mempublikasikan ke YouTube langsung dari antarmuka.
6. iSpring Cloud hosting dan pengiriman platform yang dirancang untuk presentasi Power Point , dokumen Microsoft dan spreadsheet, gambar, video, audio dan file PDF.
7. Audio / Video Editor, tersedia untuk mengedit narasi audio / video dan rekaman layar yang diambil dengan alat screen capture.
8. Video Lecture Player adalah metode baru untuk menunjukkan slide Power Point dan sisi video ceramah berdampingan.

LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF DENGAN ISPRING

1. Install aplikasi iSpring

Untuk meinstall aplikasi ini sangat mudah. Pada kesempatan ini saya meinstall iSpring versi free/gratis sehingga fitur yang disediakan terbatas. Namun hal ini tetap bisa digunakan untuk pembelajaran khususnya membuat kuis. Saya meinstall iSpring quismaker untuk membuat kuis pada pembelajaran interaktif matematika

BAB 3 EQUATLO

Equatlo adalah suatu aplikasi atau ekstensi pada *google chrome* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran ataupun kuis karena sejatinya fitur utama dari aplikasi *Equatlo* adalah aplikasi untuk menginput Bahasa matematika berupa rumus-rumus, simbol-simbol maupun grafik yang sangat memudahkan khususnya bagi guru matematika untuk mempermudah dalam membuat media atau kuis matematika. Dalam penggunaannya cukup mudah dan tampilannya pun terkesan sangat minimalis sehingga dan membuat pengguna khususnya guru menjadi kesulitan.

Alasan memilih media *Equatlo* adalah:

1. Proses instalasi sangat mudah dan cepat
2. Fitur utama pada aplikasi ini adalah untuk menginput Bahasa matematika untuk memudahkan guru matematika yang
3. Aplikasi tidak berbayar dan fitur yang ditawarkan cukup banyak untuk menunjang pembuatan kuis maupun media pembelajaran
4. Dapat untuk menyisipkan grafik yang sangat jarang ditemui pada aplikasi lainnya.
5. Dalam penerapan dan penggunaan cukup mudah

LANGKAH – LAANGKAH PENGGUNAAN EQUATLO

A. Cara Instal Equatlo

1. Pertama unduh terlebih dahulu *software* "equation"
2. Kemudian, buka *software* dengan klik dua kali

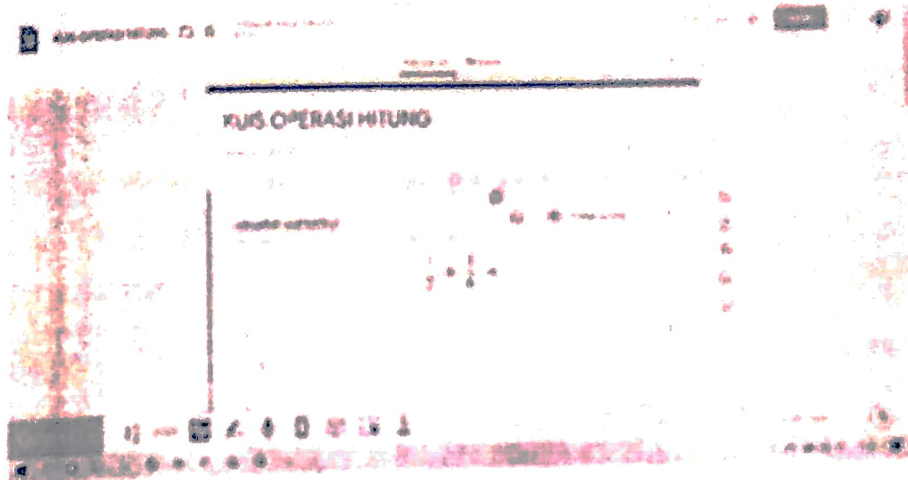


EquatLO

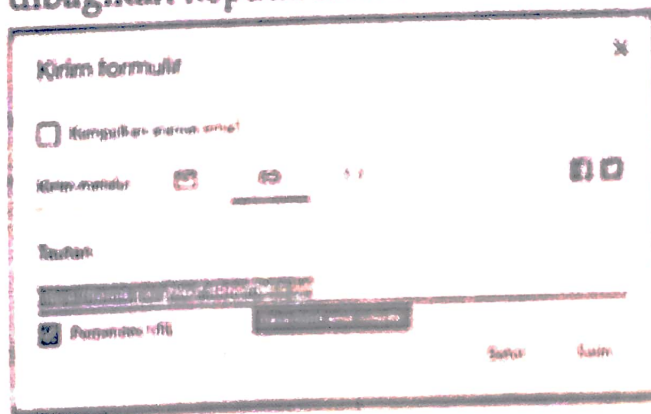
3. Akan muncul gambar seperti dibawah



4. Pilih "Accept and install"
5. Kemudian tunggu sampai proses instalasi selesai, Lalu *software* akan muncul secara otomatis seperti ini yang menandakan *software* sudah terinstal



13. Kemudian akan muncul tampilan seperti gambar dibawah kemudian klik salin dan bisa langsung dibagikan kepada siswa



C. Cara siswa mengakses Kuis

1. Pertama guru akan membagikan link yang sudah dibuat tadi melalui WhatssApp grup yang berisi siswa dan guru
2. Kemudian siswa mengakses link yang diberikan bisa melalui smartphone atau laptop masing - masing, karena sudah berbentuk link jadi siswa tidak perlu menginstal, suatu aplikasi atau software lagi
3. Setelah di akses siswa akan muncul seperti gambar dibawah (contoh mengakses melalui laptop).

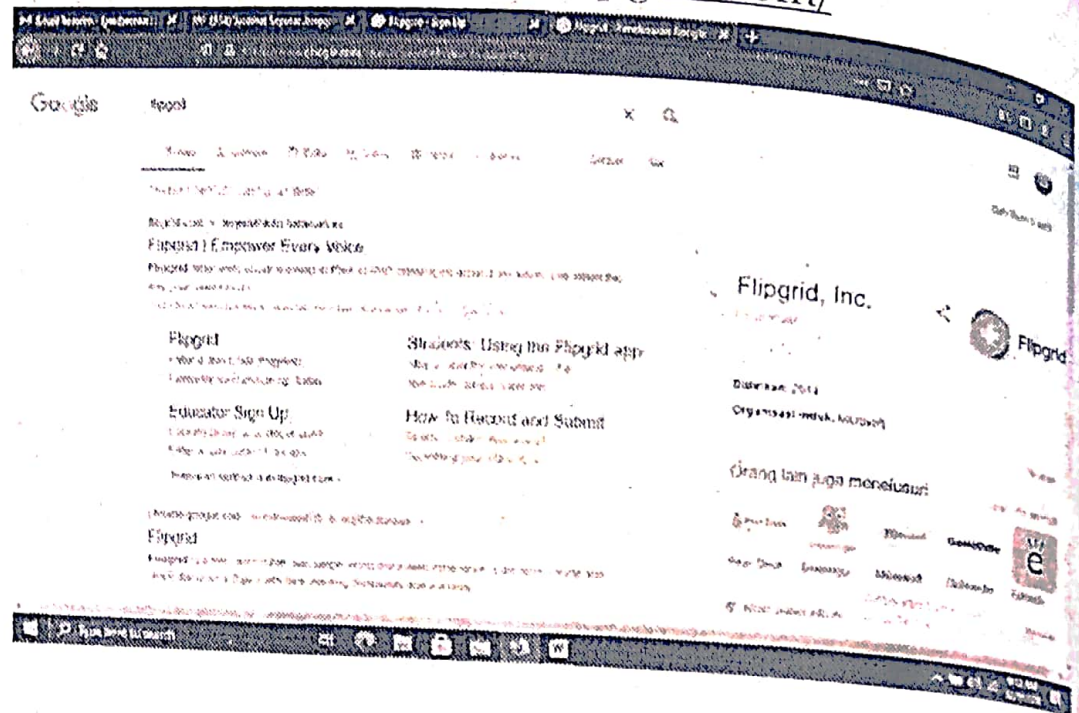
BAB 4 FLIPGRID

Per 1 Desember 2020 sudah kurang lebih 9 bulan pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh atau yang sering disingkat PJJ. Proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan di internet ini dilakukan bukan tanpa alasan. Alasan terbesar yang membuat proses belajar mengajar yang dulunya dilakukan secara tatap muka dan kini berganti melalui internet adalah alasan keselamatan. Virus Corona telah masuk ke Indonesia sekitar bulan maret silam dan hari demi hari korban terpapar virus ini semakin meningkat. Hal ini menyebabkan beberapa bidang kehidupan menghadapi beberapa kendala tak terkecuali bidang pendidikan. Karena alasan keselamatan semua pihak baik peserta didik, pengajar maupun semua komponen yang termasuk dalam keterlaksanaan pendidikan maka pemerintah pusat mengambil keputusan bahwa proses belajar mengajar dilakukan dari rumah masing-masing melalui pemanfaatan internet.

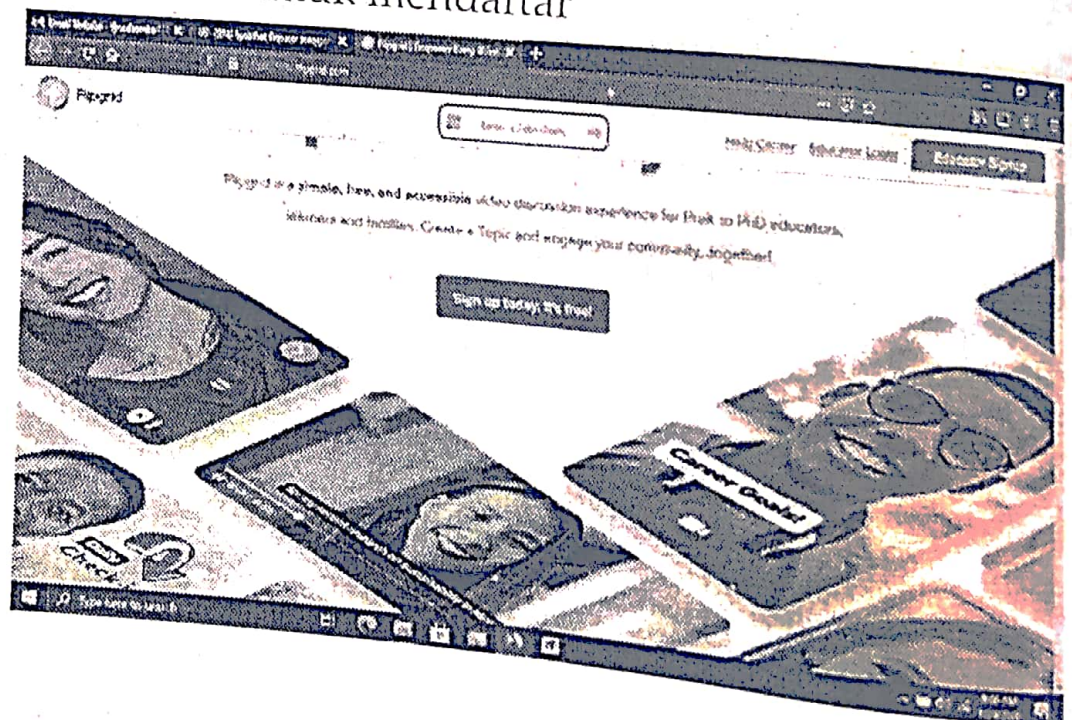
Pada mulanya tak sedikit pengajar yang bingung memilih media yang tepat agar materi ajar dapat tersampaikan dengan efektif tanpa memberatkan baik bagi siswa maupun bagi pengajarnya sendiri. Lambat laun permasalahan dalam memilih media/aplikasi yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran karena sudah mulai banyak tersedianya aplikasi-aplikasi berbasis pendidikan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi. Permasalahan yang dihadapi

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIK

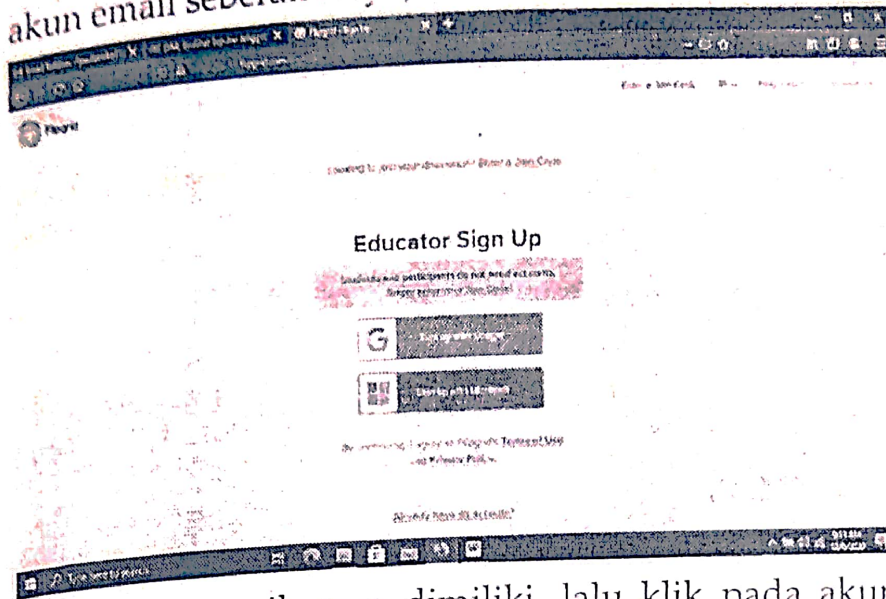
1. Kunjungi link: <https://info.flipgrid.com/>



2. Klik "Educator Signup" yang terletak di sebelah pojok kanan atas untuk mendaftar



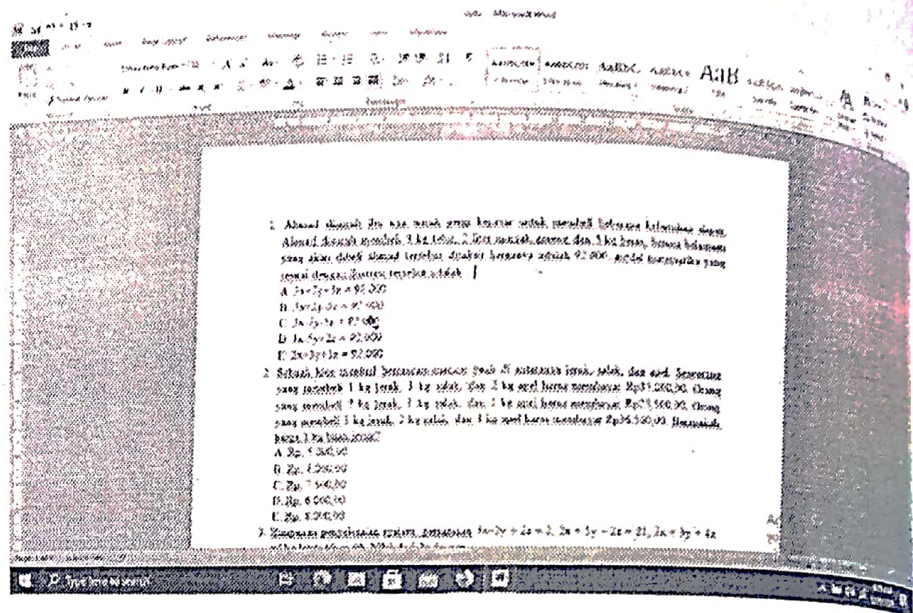
3. Pilih "Sign up with google" (Pastikan sudah memiliki akun email sebelumnya)



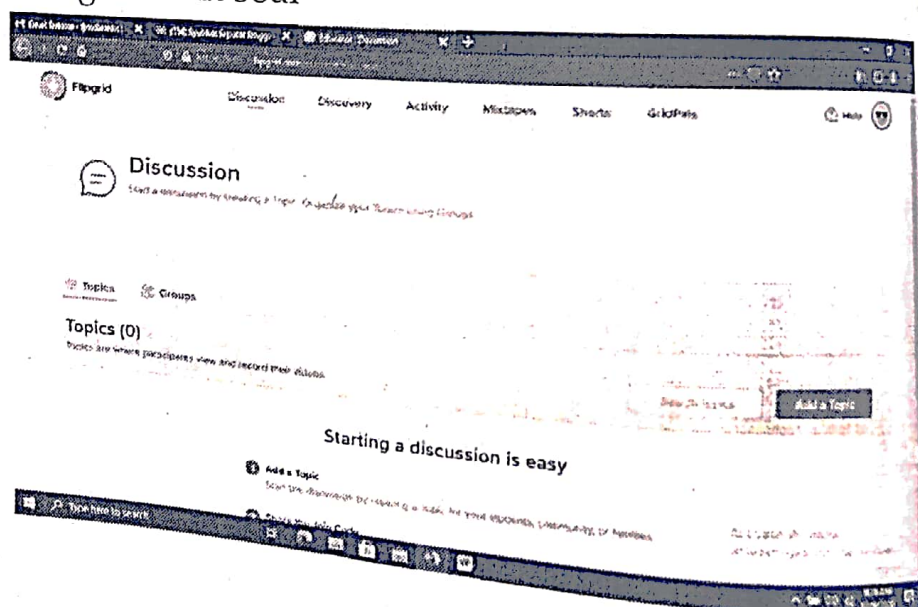
4. Pilih akun email yang dimiliki, lalu klik pada akun email tersebut



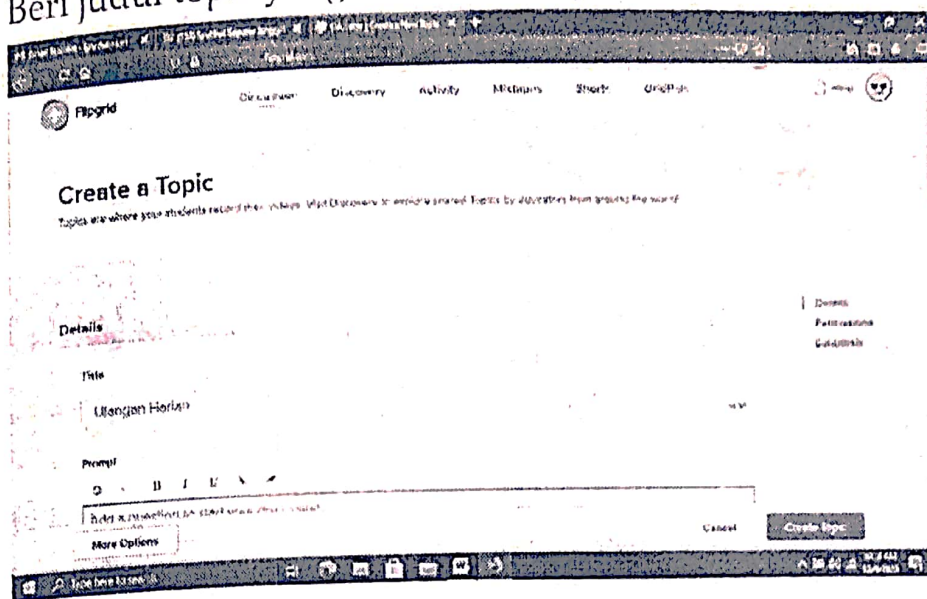
5. Siapkan soal yang akan digunakan sebagai alat evaluasi



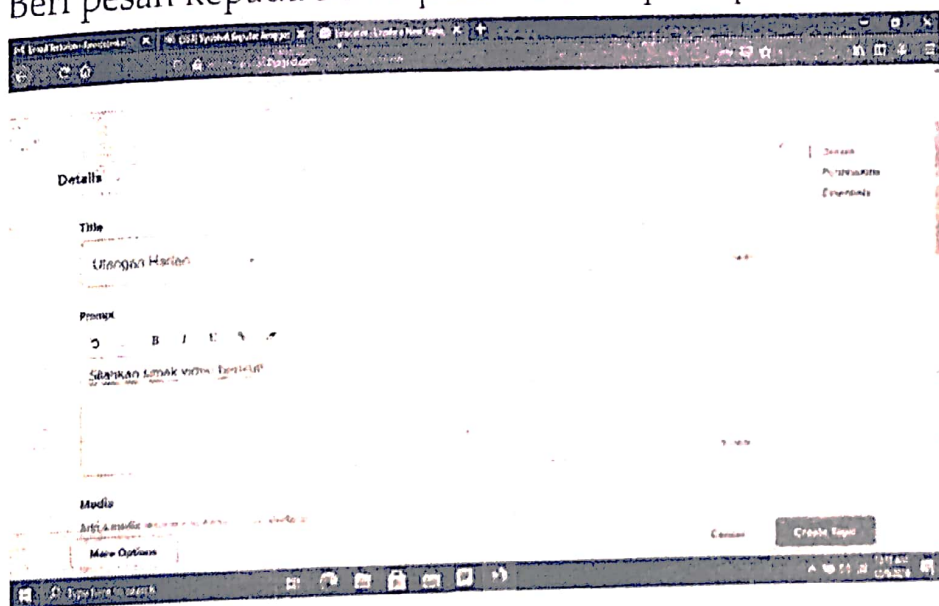
6. Kembali ke flip grid, klik "add a topic" untuk membuat ruang untuk melakukan evaluasi dan mengirimkan soal



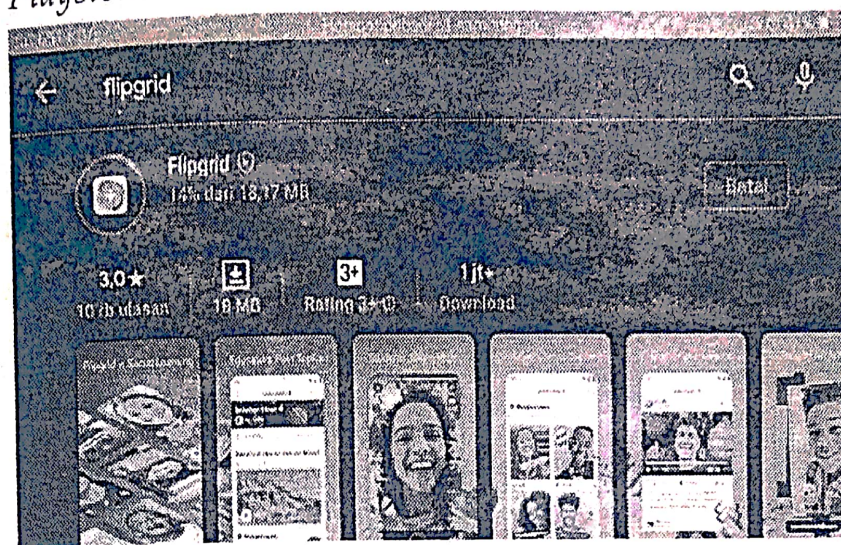
7. Beri judul topic yang akan di buat pada kolom "title"



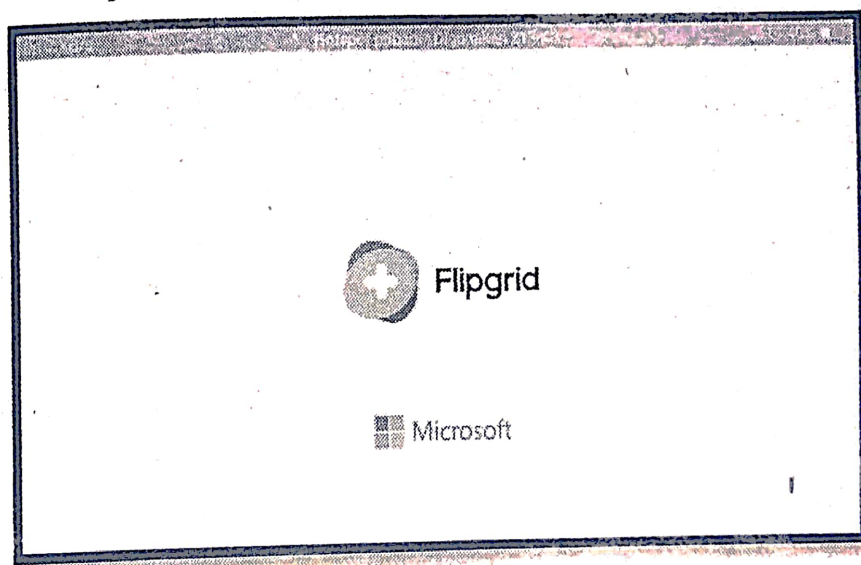
8. Beri pesan kepada siswa pada kolom "prompt"



1. Unduh aplikasi Flipgrid pada gadget melalui *Playstore*



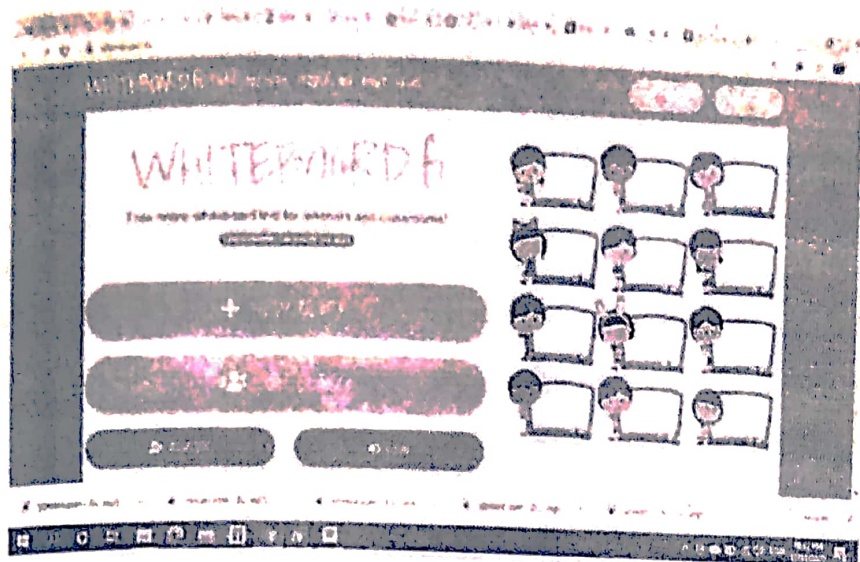
2. Buka aplikasi yang telah terinstal



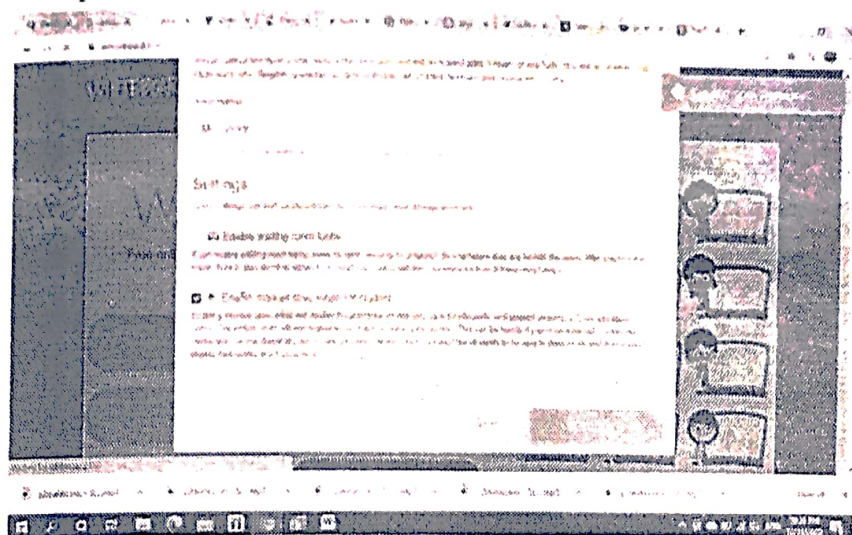
BAB 5 WHITEBOARD FI

Papan tulis merupakan salah satu alat yang sangat penting dalam pembelajaran matematika sehingga konsep yang disajikan dengan simbol-simbol dapat dipahami oleh peserta didik. Namun jika pembelajaran dilakukan dengan daring maka penggunaan papan tulis yang biasa digunakan dikelas menjadi sulit untuk digunakan. Oleh karena itu, diperlukan media pengganti yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring yakni di antaranya dengan menggunakan whiteboard.fi. Whiteboard.fi dapat menjadi salah satu alternatif solusi pengganti papan tulis dalam pembelajaran daring.

Whiteboard.fi merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai papan tulis berbasis digital. Untuk menggunakan aplikasi ini sangat sederhana. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dilakukan secara virtual misal dengan Zoom atau Google Meet sehingga guru dan peserta didik dapat hadir secara virtual dan komunikasi dapat berjalan dua arah. Guru dan peserta didik atau antar peserta didik dapat mendiskusikan suatu permasalahan dengan menggunakan whiteboard.fi. Untuk membuka whiteboard.fi maka cukup mengetikkan whiteboard.fi pada kolom alamat mesin pencari dan akan muncul layar membuat kelas atau gabung kelas. Sebagai guru maka kita pilih yang membuat kelas baru dan memberi nama kelas. Guru juga dapat menyeting bagaimana kelas tersebut kemudian klik tombol



3. Klik new class atau buat kelas baru. Lalu akan muncul tampilan berikut



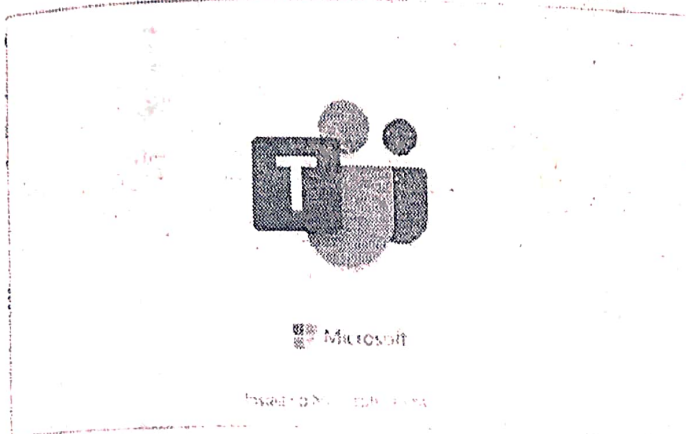
BAB 6 MICROSOFT TEAMS

Microsoft Teams adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas, dan integrasi aplikasi. Microsoft Teams adalah aplikasi bagian dari Office 365, grup aplikasi yang ditujukan untuk aktivitas pekerjaan berkelompok. Aplikasi ini membuat para pengguna dapat saling berkolaborasi lewat gambar, video, dan suara dari mana pun secara mudah. Microsoft Teams terintegrasi dengan produk Office 365 lainnya, seperti OneDrive, Word, Excel, Powerpoint, SharePoint, OneNote, dan Planner. Yang menarik adalah Ms Teams pembuat tim dapat membuat ujian untuk anggota tim tersebut. Microsoft teams adalah platform kolaborasi berbasis obrolan yang dapat mendukung berbagai aktivitas seperti berbagi dokumen, rapat online, dan banyak fitur lainnya. Berikut ini beberapa fitur dalam Microsoft Teams:

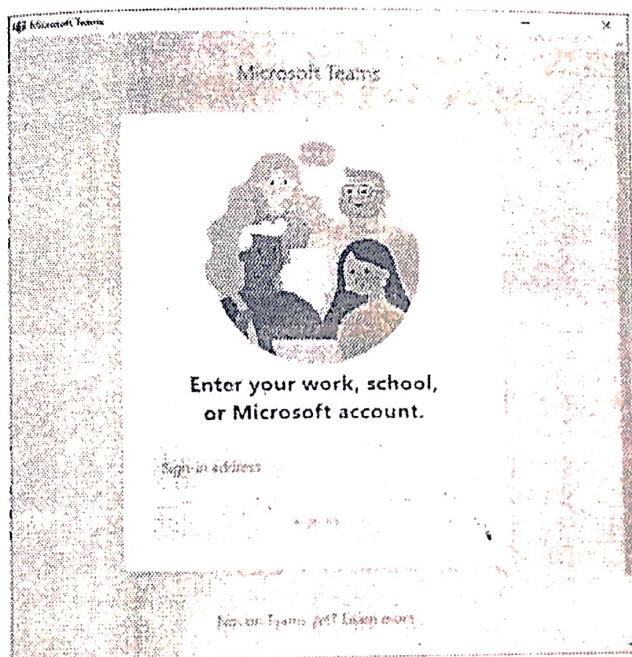
Chat, dalam fitur ini pengguna dapat melakukan kegiatan obrolan dan mengirimkan GIF, stiker, emoji, dokumen dan teks stkalianr melalui chatting pribadi mauoun kelompok. Selain itu, pada fitur chat juga dilengkapi dengan menu perekaman suara.

<https://www.microsoft.com/id-id/microsoft-365/microsoft-teams/download-app>

- atau bagi pengguna android dapat mendownload melalui aplikasi Playstore. Pada hal ini, penulis menggunakan android untuk proses pembuatan soal.
2. Setelah terdownload, kemudian buka aplikasi tersebut dan tunggu hingga proses installing selesai



3. Akan muncul halaman berikut, lalu masukan e-mail akun yang akan digunakan dan klik sign in.



BAB 7 PADLET

Di masa pandemi seperti ini, dibutuhkan adanya inovasi terbaru dalam pembelajaran daring agar tidak terkesan monoton dan mengurangi minat siswa untuk belajar. Guru sebagai kunci keberhasilan pembelajaran mengharuskan guru mengetahui penggunaan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran. Padlet adalah aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran daring yang dilakukan di saat pandemi seperti sekarang ini. Aplikasi ini diilustrasikan sebagai papan tulis daring yang dapat diakses semua siswa melalui *smartphone*, komputer, laptop dengan melalui link atau kode *Quick Response* (QR) dari guru. Desakan program industri 4.0 yang mendesak tiap jajaran pendidikan untuk lebih memanfaatkan penggunaan teknologi serta adanya pandemi yang mengharuskan *Work From Home* (WFH) kehadiran software seperti ini seperti angin segar yang membawa lebih banyak opsi yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran.

Dalam penggunaannya, seorang guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk mengirimkan materi dan catatan, link yang dapat diakses menuju web guna menunjang pembelajaran, dan mengirimkan video ataupun *voice*. Desain yang sederhana dan mudahnya penggunaan aplikasi ini, membuat nilai tambah karena untuk guru – guru dengan umur kurang lebih 40 tahun yang umumnya tidak mau jadi bisa menggunakan software ini. Selain *easy to use*, F

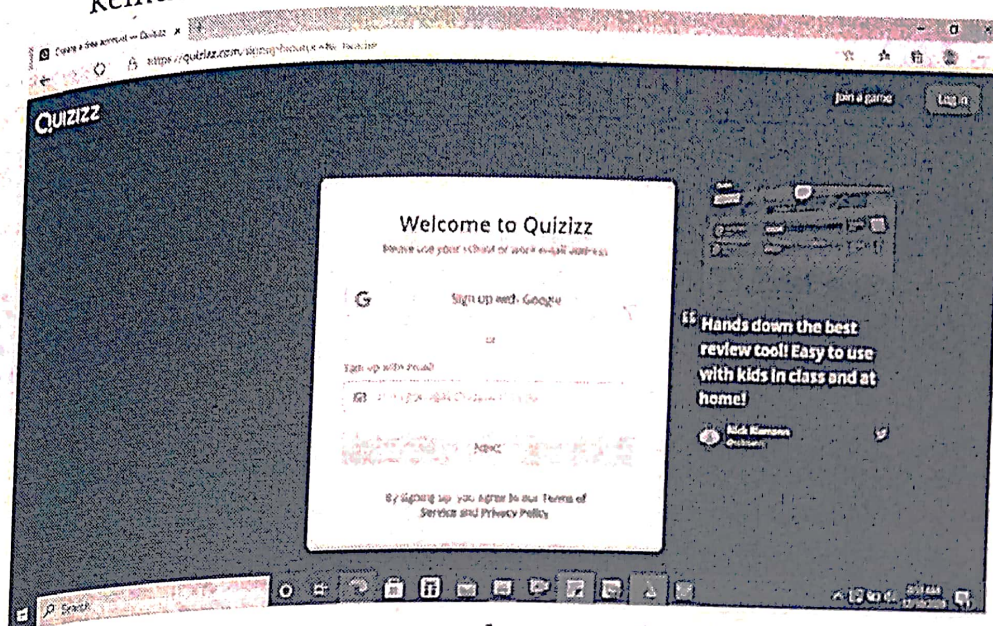
BAB 8 KUIS ALA QUIZIZZ

Dengan berkembangnya era teknologi yang semakin maju, maka guru atau orang tua juga harus mengikuti era kemajuan zaman. Demikian halnya dalam bidang dunia pendidikan, sehingga dengan adanya teknologi akan mempermudah guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya di dalam maupun di luar kelas dalam proses pembelajaran.

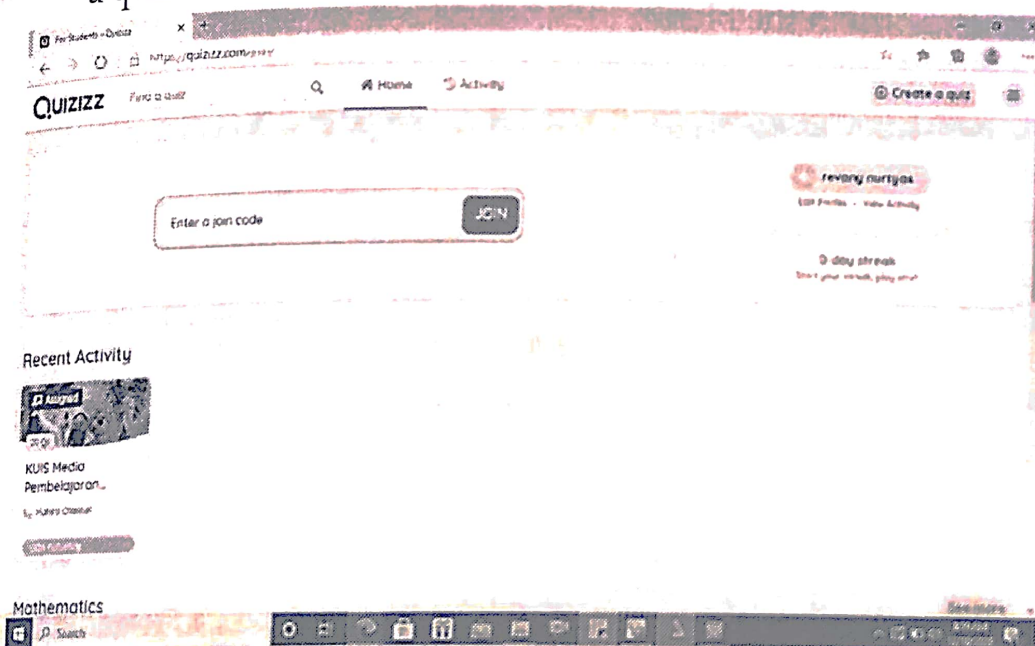
Dalam makalah ini akan dijelaskan langkah- langkah membuat soal quizizz dengan quizizz web. Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis berbasis web tool dengan menggunakan browser, kegunaan aplikasi ini untuk membuat permainan kuis edukasi interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga guru dapat memberikan evaluasi soal misalnya saja untuk penilaian formatif .

Langkah-langkah membuat kuis dengan menggunakan Quizizz

1. Buka quizizz web melalui link <http://www.quizizz.com> kemudian klik sig up.



2. Masuk dengan menggunakan email kemudian klik create a quiz.



BAB 9 CLASS MARKER

Salah satu software yang mampu membuat kuis adalah Class Marker. Class Marker merupakan salah satu aplikasi untuk membuat kuis online yang dapat digunakan secara gratis. Aplikasi ini hanya dapat diakses secara online.

Class Marker tidak hanya digunakan sebagai kuis online dalam bidang pendidikan saja, namun juga dapat digunakan untuk kegiatan bisnis. Tipe tes yang disediakan oleh Class Marker terdiri atas: multiple choice, true false, free text, grammar, and essay.

Untuk dapat membuat tes pada aplikasi ini harus melakukan login terlebih dahulu, namun apabila belum memiliki akun maka harus registrasi terlebih dahulu secara gratis.

Alasan menggunakan Class Marker:

1. Aman digunakan
2. Mudah untuk pengaturan tes
3. Tes bisa digunakan untuk pribadi maupun publik
4. Tidak mempersyaratkan instalasi software

Namun ada beberapa kendala yang dihadapi yaitu:

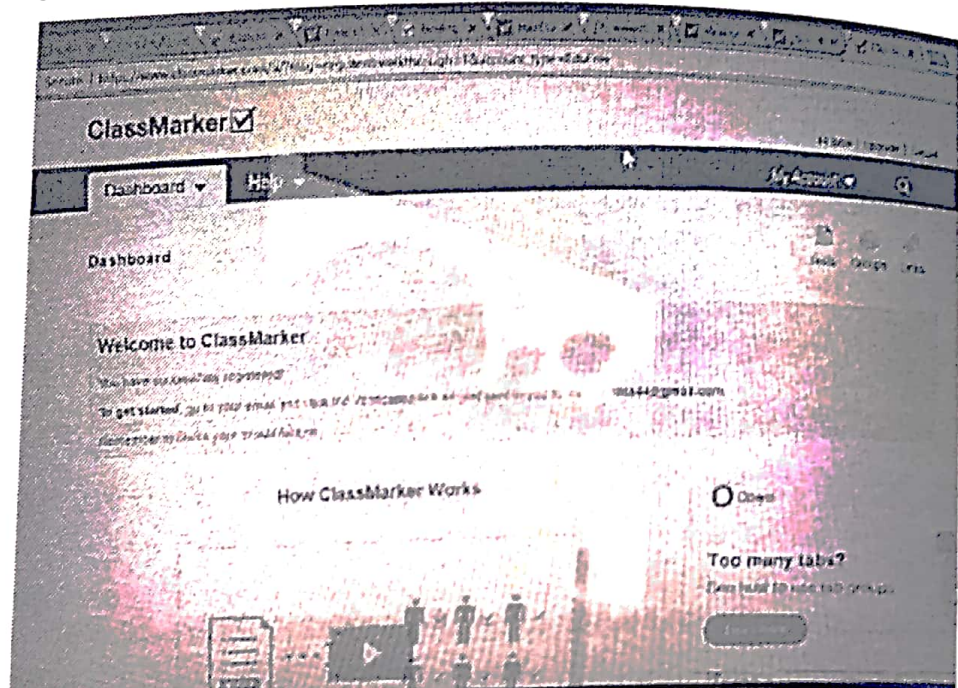
1. Untuk dapat mengakses kuis online di Class Marker ini membutuhkan koneksi internet
2. Fasilitas yang tersedia untuk diakses secara free masih terbatas. Misalnya untuk dapat mengimport gambar dan pertanyaan dalam bentuk file tidak dapat digunakan.

untuk dapat menggunakan fasilitas tersebut harus harus upgrade berbayar dalam premium.

3. Harus memiliki akun yang terdaftar dalam Class Marker untuk dapat membuat dan mengembangkan kuis online.

Langkah-langkah dalam menggunakan Class Marker

1. Buka web yang ada
2. Kemudian ketik www.classmarker.com maka akan keluar tampilan seperti berikut



3. Apabila anda belum memiliki akun class marker maka anda harus mendaftar terlebih dahulu.

Disini saya belum memiliki akun class marker maka saya juga register terlebih dahulu, dengan klik 'register free' disebelah pojok kanan atas

BAB 10 QUIZLET

Disituasi pembelajaran daring seperti saat ini, pendidik harus berpikir kreatif dan inovatif untuk menciptakan sebuah kuis yang interaktif sehingga siswa tidak akan merasa bosan saat mengerjakan kuis tersebut. Salah satu situs yang dapat diakses guna untuk pembuatan kuis interaktif adalah Quizlet. Quizlet adalah sebuah situs web gratis yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif bagi siswa. Quizlet memuat latihan dalam bentuk flashcard dan pertanyaan interaktif yang dikemas dalam *game-based learning mode*.

Alasan saya menggunakan Quizlet untuk membuat kuis interaktif dikarenakan proses pembuatan kuisnya yang mudah. Selain itu Quizlet juga dengan mudah dapat diakses melalui web, jadi tidak diperlukan untuk mendownload aplikasi terlebih dahulu.

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan kuis interaktif menggunakan Quizlet:

1. Pertama buka halaman resmi Quizlet di <https://www.quizlet.com>. Kemudian pilih Sign Up untuk membuat akun baru untuk menggunakan aplikasi quizlet, pilih Sign Up with Google untuk mendaftar dengan akun google, Sign Up with Facebook untuk mendaftar dengan Facebook atau Sign Up with Email untuk mendaftar via email.

BAB 11 KAHOOT

kahoot adalah sebuah media pembelajaran yang berbasis online dengan berbentuk seperti kuis –kuis, bisa digunakan untuk berbagai macam tingkatan pendidikan dan sangat menarik sehingga peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran. *kahoot* diluncurkan pada Agustus 2013 di Norwegia, *Kahoot!* sekarang dimainkan oleh lebih dari 50 juta orang di 180 negara. Dirancang untuk dapat diakses untuk ruang kelas dan lingkungan belajar lainnya di seluruh dunia, *Kahoot!*'S permainan belajar ("*Kahoots*") dapat dibuat oleh siapa saja dan tidak dibatasi untuk tingkat usia atau subjek. *Kahoot!* dapat dimainkan menggunakan perangkat, desktop atau laptop dengan *web browser*, ia dengan cepat merambah di kelas dengan "membawa perangkat Anda sendiri".

Alasan memilih *Kahoot* dengan media lainnya diantaranya:

1. Anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar
2. Sebagai evaluasi pembelajaran sejauh mana pemahaman siswa
3. Semua orang bisa membuat quis baik itu guru ataupun orang tua
4. Bisa diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui handphone atau pun laptop
5. Menarik untuk belajar
6. Banyak pilihan kategori
7. Dapat digunakan bersama sama

8. Mudah dalam pendaftaran

Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Kahoot:

1. Pertama kita membuka website <https://kahoot.com/>.

<https://kahoot.com/> Terjemahkan halaman ini

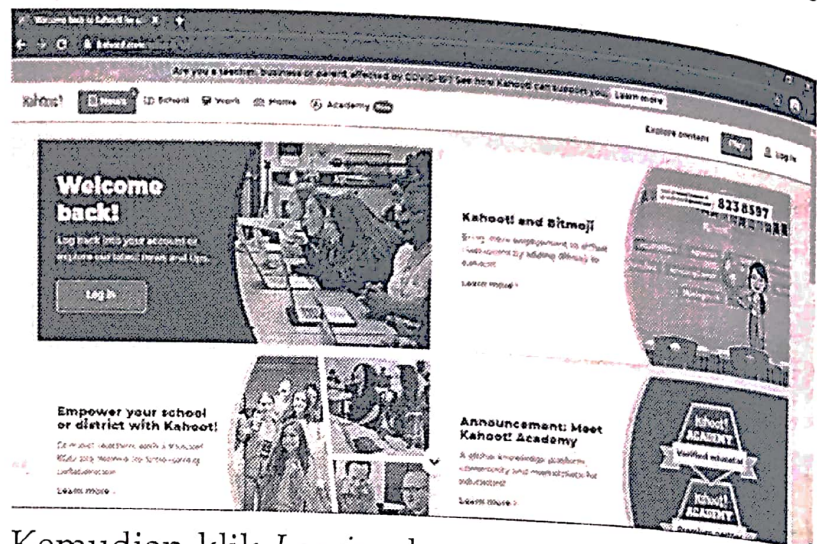
Kahoot! | Learning games | Make learning awesome!

Kahoot! is a game-based learning platform that brings engagement and fun to 1+ billion players every year at school, at work, and at home. Sign up for free!

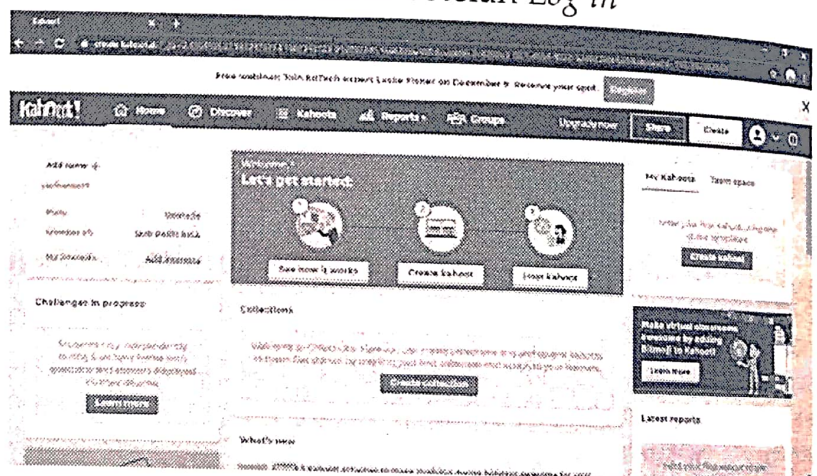
How to play Kahoot! Kahoot! App About Kahoot!

Anda mengunjungi halaman ini pada 30/11/20

2. Lalu akan muncul tampilan home dari website <https://kahoot.com/>



3. Kemudian klik *Log in*, dengan menggunakan *email*.
Lalu akan muncul *home* setelah *Log in*

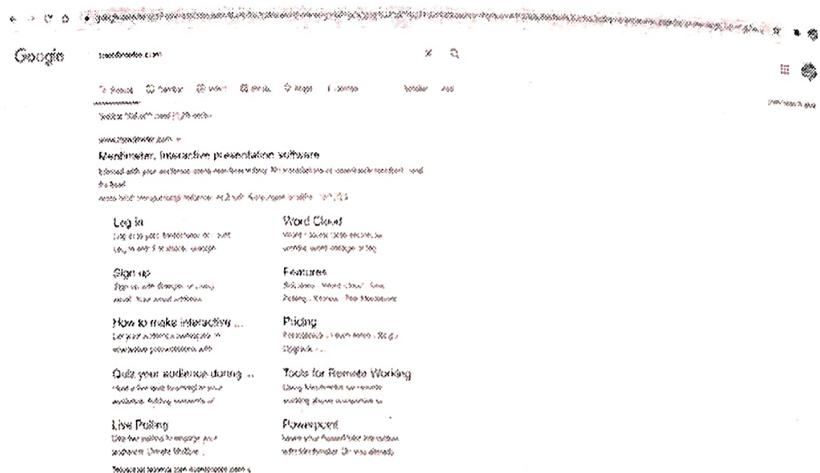


BAB 12 MENTIMETER

Mentimeter merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk memudahkan dalam hal presentasi interaktif dan mampu mendukung dalam berjalannya pembelajaran yang interaktif. Mentimeter hampir sama dengan google form dan kahoot, mentimeter biasanya digunakan untuk alat bantu dalam dunia Pendidikan untuk membuat kuis, polling, voting, brainstorming sebelum mulai materi, tanya jawab, atau kegiatan yang lain.

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam penggunaan mentimeter:

1. Sebelum anda mengakses Mentimeter, hubungkan dahulu gadget atau perangkat anda ke internet. Karena mentimeter ini membutuhkan sambungan ke internet untuk mengaksesnya.



BAB 13 JOTFORM

JotForm adalah aplikasi online yang bagus yang memungkinkan siapa pun dengan cepat membuat formulir online kustom. Tampilan antarmuka yang memudahkan pengguna untuk melakukan drag-and-drop untuk membuat sebuah form, dan tidak mengharuskan Anda menulis satu baris kode. Menggunakan JotForm, Anda dapat membuat satu mempublikasikan formulir, mengintegrasikannya ke situs Anda, dan menerima tanggapan melalui email.

Berikut beberapa form yang dapat dibuat oleh Jotform yaitu:

- Registration Forms
- Application Forms
- Contact Forms
- Request Forms
- Order Forms
- Feedback Forms
- Surveys
- Dll.

Aplikasi Jotform ini dapat dimanfaatkan pada dunia pendidikan yaitu untuk membuat form soal secara online, dengan memasukkan soal kedalam jotform dan menyebarkan kepada siswa, siswa dapat memberikan respon tanggapan dengan memilih jawaban yang telah disediakan atau mengisi jawaban pada kolom yang disediakan.

BAB 14 GO ANIMATE

GoAnimate atau Vyond adalah berbasis web, video animasi penciptaan platform yang dimiliki oleh GoAnimate, Inc. Hal ini dirancang untuk memungkinkan orang-orang bisnis yang tidak memiliki pengetahuan dalam animasi untuk "cepat", dan "mudah" membuat video animasi. Video ini dapat dibuat dalam berbagai gaya, termasuk Animasi 2D, animasi whiteboard (alias video scribing atau memotong) dan video infografis.

Go Animate menyediakan para pengguna dengan perpustakaan yang berisi puluhan ribu pre-animasi aset, yang dapat dikendalikan melalui drag & drop sederhana antar muka. Aset jenis ini termasuk karakter, tindakan, template, alat peraga, kotak teks, trek musik dan efek suara. Pengguna juga dapat meng-upload aset mereka sendiri, seperti file audio, file gambar atau file video. Dengan adanya aplikasi ini dapat membuat sebuah video pembelajaran menjadi lebih menarik dengan berbagai fitur tersebut. Penggunaannya juga mudah jadi untuk pemula tidak akan merasa kesulitan. Dikarenakan Go Animate ini berbasis web maka tidak perlu menginstal/mengunduh aplikasi ini, sehingga semua laptop dan computer dapat menggunakannya dan memudahkan banyak orang untuk mengaksesnya.

Setiap aplikasi tentunya memiliki kekurangan atau kelemahan, begitu juga dengan Go Animate ini. Kelemahannya

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak, Pelaksanaan Inovasi Pendidikan dalam Pengantar Pendidikan. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2000.
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo.
- Mas'ud, Muhammad, Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora, Yogyakarta:Shonif, 2012
- Musfiqon, Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran, Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2012
- Sukmadinata, Nana Syaodih, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: PT Rosdakarya, 2012.
- Sutirman, Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana, 2009.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring. Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring.
- Ghirardini, B. (2011). E-learning Methodologies. Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection.
- Majid, Abdul. 2011. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

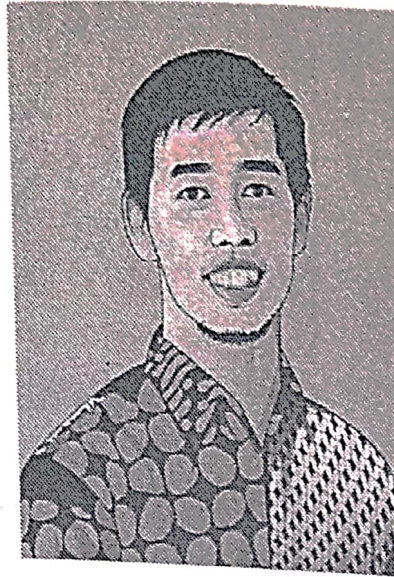
Mulyasa. 2013. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosadakarya

Suyono dan Hariyanto. 2011. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosadakarya.

Molinda, M. (2005), Instructional Technology and Media for Learning New Jersey Colombus, Ohio.

BIOGRAFI PENULIS

PALUPI SRI WIJAYANTI, salah satu staff pengajar di Universitas PGRI Yogyakarta. Lulus pendidikan sarjana pendidikan di kampus Universitas Negeri Yogyakarta kemudian melanjutkan pendidikan magister di almamater yang sama. Pengalaman mengajar telah dimiliki sejak lulus sarjana pada tahun 2011 dan diperoleh di sekolah dasar, menengah, maupun pendidikan tinggi. Mata kuliah yang diampu antara lain, kajian dan telaah kurikulum matematika, pengembangan bahan ajar, pembelajaran matematika interaktif, aljabar, dan statistika pendidikan. Penulis ini dapat dihubungi pada alamat berikut. Alamat kantor: Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas PGRI Yogyakarta, Jalan PGRI I No. 117 Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Kode pos 55182,



Kintoko, lahir di GunungKidul, Yogyakarta pada tanggal 25 Desember 1986. Pendidikan formal yang ditempuh adalah SD Negeri Siyono III (1999). SMP Negeri II Playen (2002). SMU Negeri I Wonosari (2005). Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Matematika pada tahun 2010 di Universitas PGRI Yogyakarta. Pada tahun 2010 memperoleh gelar master dari Universitas Sebelas Maret Surakarta, jurusan Pendidikan matematika, Melanjutkan Program Doktorat Pendidikan Matematika Di Universitas Negeri Semarang 2020. Pengalaman bekerja diawali sebagai seorang guru matematika di SMP PGRI Kasihan dan SMP Muhamadiyah Kasihan, Yogyakarta pada tahun 2009 – 2013. Dosen di STKIP Pamane Talino Kalimantan Barat (2014 – 2015). Dosen tetap Program Sarjana Pendidikan Matematika di Universitas PGRI Yogyakarta dari tahun 2015 sampai sekarang



Yeni Dwi Kurino, M.Pd lahir disalah satu Kota yaitu Majalengka, Kabupaten Majalengka, pada 13 Desember 1986. Menjadi anak pertama dari keluarga pendidik yang menginspirasi untuk menjadi tenaga pendidik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi anak bangsa. Menempuh Pendidikan dari mulai TK hingga SMA di kota Majalengka. Studi D-III ditempuhnya pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) pada tahun 2005-2008. Studi S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) pada tahun 2008-2010. Dan menyelesaikan Studi Pascasarjana pada program studi Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) pada tahun 2012-2014. Kini mengabdikan Sebagai Dosen PGSD di Universitas Majalengka



Jaka Wijaya Kusuma, M.Pd., M.CE bergelar Sarjana Pendidikan Matematika di IKIP Siliwangi Bandung, Magister Pendidikan Matematika di Universitas Indra Prasta PGRI Jakarta dan Memiliki Sertifikat Pendidik dari Microsoft.

Penulis adalah dosen Tetap di Universitas Bina Bangsa dari tahun 2013 sampai sekarang. Penulis menjabat Sekretaris Program Studi di Progam Studi Akuntansi Universitas Bina Bangsa Banten (tahun 2013-2018). Tahun 2018 menjabat Ketua Program Studi Pendidikan Matematika di universitas yang sama. Mata kuliah yang diampu antara lain: Matematika Ekonomi 1 dan 2, Statistika Ekonomi 1 dan 2, Kalkulus 1 dan 2 dan Praktikum Statistika Komputer. Publikasi artikel ilmiah penulis berkaitan dengan Pendidikan khususnya berkaitan dengan Media dan Model Pembelajaran Matematika. Buku yang sudah diterbitkan di antaranya Ilmu Pendidikan, Praktikum Aplikasi Statistik Komputer dan Matematika Ekonomi 1 dan 2.



Hamidah, M.Pd bergelar Sarjana Pendidikan Matematika di Universitas Tanjungpura Pontianak (2008), Magister Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung (2010). Penulis merupakan Dosen Aktif di Universitas Bina Bangsa Banten sejak tahun 2015.

Mata kuliah yang diampu antara lain: Matematika Ekonomi 1 dan 2, Kalkulus 1 dan 2, Geometri Bidang dan Geometri Ruang. Publikasi artikel ilmiah penulis berkaitan dengan Ilmu Pendidikan khususnya berkaitan dengan Inovasi Pendidikan dan Model Pembelajaran.